Varoitus laajakuvatelevisioiden omistajille!

Liikkumattomat kuvat tai kuviot saattavat pysyvästi vahingoittaa näytön kuvaputkea tai jättää jälkiä näytön katodisädeputken pintaan. Vältä tietokonepelien toistuvaa ja pitkäaikaista pelaamista laajakuvatelevisioissa.

Varoitus epileptisistä kohtauksista

Lukekaa huolella läpi seuraava kappale ennen kuin alatte itse tai annatte lastenne pelata tätä peliä.

Jotkut ihmiset saavat helposti epileptisiä kohtauksia tai menettävät tajuntansa joutuessaan alttiiksi määrätynlaisille, normaalissa elämässä ilmeneville välkkyville valoille tai valokuvioille. He voivat saada kohtauksen katsellessaan näyttöä tai pelatessaan pelejä. Sama saattaa tapahtua kenelle tahansa, vaikkei asianosaisella olisikaan koskaan aikaisemmin todettu epilepsiaa ja vaikkei hän olisi koskaan ennen saanut epileptistä kohtausta.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaavia oireita (hetken kestäviä kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) ollessanne tai oltuanne välkkyvien valojen läheisyydessä, kysy neuvoa lääkäriltä ennen kuin alat pelata peliä.

Suosittelemme, että vanhemmat valvoisivat lastensa pelejä. Jos sinulla tai lapsellasi esiintyy peliä pelatessa yhtäkään seuraavista oireista - huimausta, näön sumentumista, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, pyörtymistä, ajan ja paikan tajun katoamista, mitä tahansa pakkoliikkeitä tai kouristuksia - pyydämme asianosaista VÄLITTÖMÄSTI lopettamaan pelin pelaamisen ja ottamaan yhteyttä lääkäriin.

Pelin aikana noudatettavaksi suositeltavia varomääräyksiä

- Älä oleskele liian lähellä näyttöä. Istu niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- Jos vain voit, pyri käyttämään pientä näyttöä pelatessasi.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti nukutun yön jälkeen.
- Tarkista, että pelihuone on hyvin valaistu.
- Pidä vähintään 10-15 minuutin tauko jokaisen pelaamasi tunnin aikana.

SISÄLTÖ

Valikkokomennot

Valitse kohta valikosta	Siirrä hiiri kohdan päälle
Selaa vaihtoehtoja/Siirrä liukusäädintä	**Napsauta** valitaksesi vaihtoehdon tai **napsauta** liukusäädintä
Valitse/Mene seuraavaan ruutuun	Napsauta hiiren **vasemmalla painikkeella** valittua kohdetta/SEURAAVA RUUTU
Palaa takaisin edelliseen ruutuun	Napsauta hiiren **vasemmalla painikkeella** Takaisin-nuolta/Paina **ESC-näppäintä**

Pelin peruskomennot

Opettele peruskomennot Tylypahkan™ ensimmäistä lukuvuotta varten.

TOIMINTO	**KOMENTO**
Liiku	Nuolinäppäin YLÖS/ALAS/VASEN/OIKEA
Hyppää	**CTRL** tai **napsauta hiiren oikeaa painiketta**
Käytä sauvaa	**Napsauta hiiren vasenta painiketta** ja **pidä se alaspainettuna**. **Vapauta painike** kun haluat heittää loitsun
Toiminto/Puhu	Mene ihmisen/esineen luokse
Katso ympärillesi	Liikuta hiirtä katsellaksesi ympärillesi
Pelin pysäytys/Pysäytysvalikko	**ESC-näppäin**

- Lentokomennot löydät kohdasta *Lentoharjoittelu ja huispaus*™sivu xxx.

ESITTELY

On lukuvuoden ensimmäinen päivä Tylypahkan noitien ja velhojen koulussa ja sinulle on avautumassa taikuuden ihmeellinen maailma. Otat ensiaskeleesi tässä oudossa maailmassa lahjakkaana nuorena velhona-oppilaana Harry Potterina™ – tämä paikka on kaukana jästien yksitoikkoisesta maailmasta.

Sinun on oltava valppaana, sillä sinun on hankittava uusia ystäviä, opittava tekemään loitsuja ja taikajuomia ja suojautumaan pimeyden voimilta ja tutkailtava valtavaa, alati muotoaan muuttavaa linnaa. Varsinkin jos aiot peitota koulun häirikön, Draco Malfoyn™ ja hänen kätyrinsä Crabben ja Goylen, välttyä juomamestarin, Severus Kalkaroksen™ jäätävältä katseelta ja kesyttää koko joukon maagisia olioita.

Mutta älä huoli, tukenasi ovat sympaattinen Hagrid, nokkela Hermione ja viisas rehtori Albus Dumbledore™, joten sinulla on hyvät mahdollisuudet ratkaista viisasten kiven salaisuus ja kamppailla tiedät-kai-ketä vastaan ennen kuin ehdit sanoa "*siipiirdium lentiusa*"!

Onnea matkaan, nuori velho, sillä sitä sinä tarvitset.

- Lisätietoa Harry Potterista saat osoitteesta **www.harrypotter.com**
- Lisätietoa *Harry Potter ja viisasten kivi* -peleistä saat osoitteesta **www.harrypotter.ea.com**

PELIN ASENTAMINEN

Aseta peli-CD tietokoneen ensisijaiseen CD/DVD-asemaan ja noudata ruudulla näkyviä asennusohjeita.



Huom: Jos haluat tarkempia ohjeita tai jos asennuksen yhteydessä esiintyy ongelmia, katso erillistä asennusopasta.

Pelin aloittaminen

Näin aloitat uuden seikkailun:

1. Valitse ALOITA PELI ja napsauta hiiren **vasenta painiketta**. Valitse peli –ruutu ilmestyy. Napsauta hiiren **vasenta painiketta** kohdassa UUSI PELI.
2. Esittelyjakso alkaa. Kun esittely on päättynyt, peli latautuu ja alkaa automaattisesti.Jos haluat edetä tarinassa nopeammin, napsauta hiiren **vasemmalla painikkeella** SEURAAVA SIVU -kuvaketta. Kun esittely on päättynyt, peli latautuu ja alkaa automaattisesti.

Seikkailun tallentaminen:



Sinun on löydettävä Tylypahkasta kohta, jossa voit tallentaa pelin. Tallennuspaikka on isokokoinen taikakirja. Peli tallentuu, kun kävelet kirjan luo.

Näin aloitat tallennetun seikkailun:

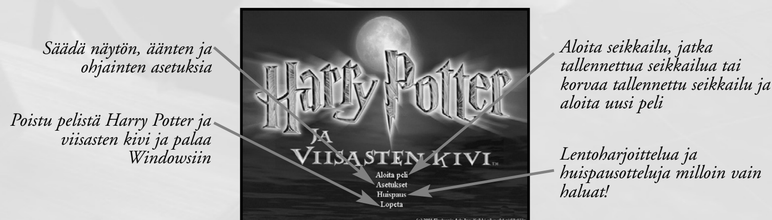
1. Kun seuraavan kerran aloitat pelaamisen, napsauta ALOITA PELI ja Valitse peli –ruutu ilmestyy.
2. **Napsauta** haluamaasi tallennettua peliä (Jokaisessa kohdassa, jossa on tallennettu peli, lukee LATAA PELI). Napsauta kohtaa LATAA PELI uudelleen.
3. Peli latautuu ja jatkuu kohdasta, jonka olet viimeksi tallentanut.

- Voit myös aloittaa uuden pelin napsauttamalla hiiren vasemmalla painikkeella kohtaa UUSI PELI.

Tallennetun seikkailun korvaaminen

1. Kun seuraavan kerran aloitat pelaamisen, napsauta ALOITA PELI ja Valitse peli –ruutu ilmestyy.
2. Napsauta kohtaa LATAA PELI sen pelin kohdalla, jonka haluat poistaa. Napsauta kohtaa KORVAA PELI ja vastaa kysyttäessä KYLLÄ. Uusi peli alkaa.

Päävalikko



- Valitse haluamasi kohta kursorilla ja napsauta hiiren **vasenta painiketta** jatkaaksesi eteenpäin.
- Ylimääräiset huispausottelut ja lentoharjoittelu ovat käytettävissä vasta kun olet saanut ne käyttöösi pelissä. Lisätietoja tästä ja luudan ohjauksesta saat sivulta 10.

Peliruutu

Kun olet tavannut Albus Dumbledoren eteishallissa, älä hukkaa aikaa, vaan lähde ripeästi tutkimaan Tylypahkan synkimpiä kolkkia.



- Jos haluat aloittaa keskustelun, mene kohtaamasi ihmisen luo.
- Käyttämällä **hiirtä** nuolinäppäinten kanssa voit muuttaa näkökulmaasi – se voi tulla tarpeeseen kiperissä tilanteissa.

  Vihje: Paina **ESC-näppäintä**, kun haluat pysäyttää pelin ja tarkastella tilannekorttiasi – katso kohta *Tilannekortti-valikko*, sivu 9.



Huom: Ruudulla näkyvät kuvakkeet ilmestyvät vain tarvittaessa (esimerkiksi silloin kun otat haastetähden).

Tärkeää tietoa uusille oppilaille

Tämän osion tiedot eivät ole kaikenkattavia, mutta ne antavat esimakua uusista ja oudoista asioista, joihin oppilaat luultavasti törmäävät tutustuessaan Tylypahkaan.

Lukitut ovet



Et voi avata lukittuja ovia ennen kuin olet suorittanut tietyt tehtävät tai tehnyt oikean loitsun. Joissakin linnan osissa voimakas taika rajoittaa sisäänpääsyä.

Bertie Bottin joka maun rakeet™

Näitä melko epätavallisia makeisia on eri puolilla linnaa ja pihamaita. Kerää ne talteen, sillä tulet huomaamaan, että ne ovat arvokasta valuuttaa oppilaiden keskuudessa.



Harryn kunto



Salamanmuotoisesta kuntomittarista näet, missä kunnossa olet. Jos se laskee pohjalukemiin, Harry pyörtyy ja sinun on aloitettava peli uudelleen viimeiseksi tallennetusta kohdasta.



Huom: Joillakin kohtaamillasi vastustajilla on myös oma kuntomittarinsa, joka näkyy ruudun alareunassa.

Haastetähdet



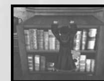
Seikkailun aikana tehtävänäsi on suorittaa monia jännittäviä haasteita, jotta oppisit vaaditut velhotaidot ja pääsisit läpi ensimmäisestä vuodesta Tylypahkassa. Menestymisesi kannalta on tärkeää, että keräät haastetähtiä tehtävien aikana – mitä enemmän tähtiä löydät, sitä enemmän pisteitä voitat Rohkelikolle™.

Suklaasammakot™



Kun löydät hyppivän suklaasammakon, ota se talteen. Jos kuntomittarisi ei ole aivan täynnä, saat suklaasammakosta hyödyllistä lisäenergiaa.

Hyppääminen ja kiipeäminen



Jotta voit tutkia Tylypahkaa tehokkaasti, sinun on hypättävä suurien kuilujen yli ja kiivettävä esteiden päälle. Tee kuten ensimmäisellä tasolla opastetaan, niin opit liikkeet nopeasti.

Hyppää – Juokse kuilun luo ja paina **CTRL-näppäintä** tai napsauta hiiren **oikeaa painiketta** juuri ennen kuin olet reunan kohdalla. Jos teet hypyn oikein, liidät turvallisesti toiselle reunalle. Jos putoat korkealta, pyörryt ja joudut aloittamaan pelin uudelleen viimeksi tallennetusta kohdasta.

Huom: Jos olet aktivoinut automaattihyppy-toiminnon asetusvalikosta, sinun ei tarvitse painaa **CTRL**-näppäintä (tai napsauttaa hiiren **oikeaa painiketta**) hypätäksesi. Juokse vain reunan luo, niin hyppäät automaattisesti siihen suuntaan, johon olit juoksemassa.

Kiipeä – Mene esineen tai esteen luo ja paina eteenpäin. Kiipeät esteen päälle tai sen yli.

Huom: Voit hypätä tai kiivetä vain tiettyjen esteiden yli.

Oppiminen ja loitsujen heittäminen

Opit ensimmäisen loitsusi professori Oraven pimeyden voimilta suojautumisen oppitunnilla. Seuraa oppituntia tarkasti ja opit pian langettamaan ensimmäisen perusloitsusi.

Oppiminen

- Oppiaksesi loitsun sinun on toistettava opettajan taikasauvan liikkeet tietyn ajan kuluessa. Voitat lisää tupapisteitä, jos heität loitsun onnistuneesti ja erityisen tarkasti.



Onnistuaksesi sinun on saavutettava vähintään vaadittu pistemäärä

Paina hiiren **vasen painike** *pohjaan,* **pidä se alaspainettuna** *ja toista opettajan tekemä kuvio hiirtä käyttäen.* **Vapauta** *painike, kun olet valmis*

Tee kuvio ennen kuin aika loppuu

- Pidä sauvasi liikerata valkoisen alueen sisäpuolella.
- Muista, että vakaa käsi ja useat menestyneet suoritukset auttavat voittamaan tupapokaalin.

  Huom: Loitsuja on helpompi jäljitellä, jos säädät hiiren nopeuden itsellesi sopivaksi ASETUKSET –valikon kohdassa Komennot (katso sivu 12).

Loitsujen heittäminen

Heitä loitsu:







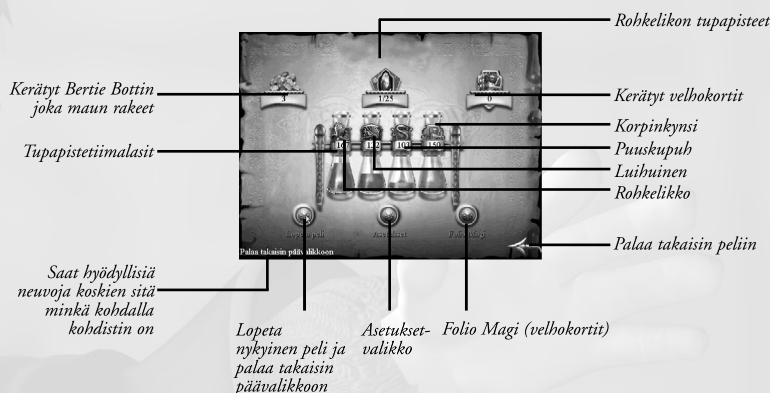
1. Kun olet oppinut loitsun, voit valmistautua sen heittämiseen napsauttamalla hiiren **vasenta painiketta** ja **pitämällä painiketta** pohjassa.
2. Siirrä kimaltava loitsukohdistin kohteen päälle käyttämällä hiirtä tai nuolinäppäimiä.
3. Kun olet saanut kohteen tähtäimeen, loitsukuvio ilmestyy näkyviin ja voit heittää loitsun vapauttamalla hiiren painikkeen.

Tilannekortti-valikko

Tilannekortti-valikosta voit tarkistaa tilanteesi ja siirtyä muihin pelin valikoihin. Jos haluat nähdä kuinka Rohkelikko pärjää tupakisassa, tarkastella Folio Magiasi, muuttaa asetuksia tai pitää tauon, paina **ESC-näppäintä** ja tilannekorttisi ilmestyy.



Huom: Peli pysähtyy, kun tilannekortti-valikko on auki.



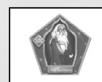
Bertie Bottin joka maun rakeet



Tulet huomaamaan, että näiden taikamakeisten kerääminen on erittäin hyödyllinen harrastus nuorelle velholle. Jos keräät tarpeeksi rakeita, voit käydä niillä vaihtokauppaa muiden oppilaiden kanssa.

Kuuluisia noitia ja velhoja -kortit

Kerää Kuuluisia noitia ja velhoja -kortteja koko seikkailun ajan. Keräämällä mittavan kokoelman saat kaikki ystäväsi vihreiksi kateudesta.



Korttikokoelman tarkastelu



Kun löydät kortin, se tallennetaan Folio Magiisi. Kun haluat katsella kokoelmaasi, avaa tilannekorttisi painamalla **ESC-näppäintä** ja napsauta sitten kohtaa Velhokortit (Folio Magi). Folio Magi ilmestyy ruutuun. **Napsauta** sivun alareunassa olevia nuolia, jos haluat katsella koko kokoelmaa.

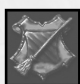
- Jos haluat lisätietoja jostain kortista, suurenna pieni kuva **napsauttamalla** sitä.

Tupapisteet



Rohkelikon jäsenenä voit ansaita tupapisteitä oppitunneilla ja suorittamalla tehtäviä seikkailusi aikana. Tavoitteesi on auttaa Rohkelikkoa nappaamaan tupapokaali ja estää ilkeitä luihuisia voittamasta kilpailua jälleen kerran! Kun haluat nähdä, mikä on Rohkelikon sijoitus kilpailussa tupapokaalista, katso tilannekortistasi nykyinen pistetilanne.

Lentoharjoittelu ja huispaus



Huispaus on tärkeä osa Tylypahkan elämää. Sen lisäksi, että se on jännittävä urheilulaji, osanottajat oppivat sen avulla korvaamattoman tärkeitä luudankäsittelytaitoja, joille on käyttöä tositilanteissa.

- Kun olet suorittanut lentoharjoittelun, saat lisää LENTOHARJOITTELUA menemällä sinne päävalikon kautta.
- Kun olet pelannut ensimmäisen huispausottelun, voit osallistua uusiin HUISPAUSLIIGAAN menemällä sinne päävalikon kautta. Kun etenet kilpailussa, saat vastustajaksesi yhä taidokkaampia joukkueita.

Luudan ohjaus

A	Kiihdytys
Z	Hidastus
YLÖS/ALAS/VASEN/OIKEA nuolinäppäin	Lennä /YLÖS/ ALAS VASEMMALLE/OIKEALLE



Huom: Lentoharjoittelu voi olla helpompaa, jos käännät luudan ohjainasetukset käänteisiksi asetusvalikossa. Asetusvalikkoon pääset päävalikosta ja tilannekortti-ruudusta. Kun merkitset KÄÄNTEINEN LUUDAN OHJAUS –kohdan vieressä olevan ruudun, nuolinäppäinten YLÖS ja ALAS -komennot muuttuvat käänteisiksi.

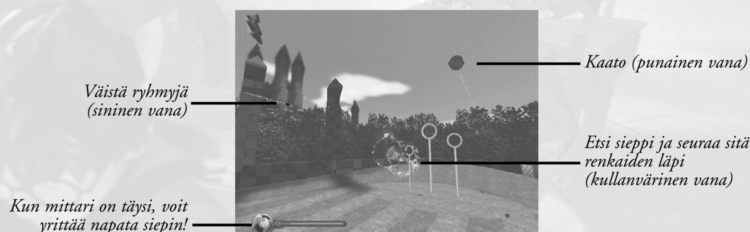
Huispauksen säännöt

Huispaus on syystäkin yksi velhomaailman suosituimmista urheilulajeista. Se on hurja ja nopea peli, vaikka yksi ottelu voikin kestää viikkokausia.

Etsijä on tietenkin se, joka voi hetkessä muuttaa ottelun kulun sieppaamalla kultaisen siepin™. Sen saa kiinni vain jahtaamalla sitä.

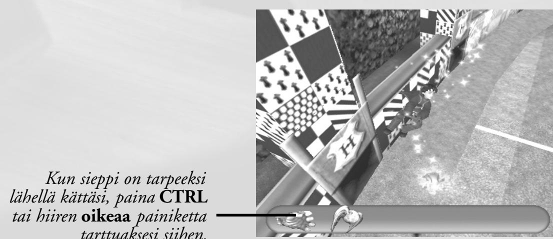
- Muista väistellä ryhmyjä ja muita pelaajia parhaasi mukaan. Jos törmäät johonkin, kuntosi heikkenee.
- Jos jätät menemättä renkaan läpi, mittari pienenee.

Kultaisen siepin jahtaaminen



- Kun olet nähnyt kultaisen siepin, sinun on jahdattava sitä ja muistettava kulkea eriväristen renkaiden läpi. Yritä pysyä siepin perässä, kunnes mittari on täysi. Sitten voit kurkottaa ja yrittää napata siepin.

Siepin nappaaminen



- Kun olet käsivarren mitan päässä siepistä, paina **CTRL** tai hiiren **oikeaa** painiketta, kun sieppi on tarpeeksi lähellä kättäsi. Jos onnistut nappaamaan siepin, Rohkelikko voittaa ottelun!
- Jos siepin nappaaminen kestää sinulta liian kauan, se karkaa ja sinun on yritettävä saavuttaa se uudelleen.



Huom: Jos pyörryt liigaottelun aikana, joukkueesi luovuttaa pelin ja vastustajasi voittaa ottelun. Jos pyörryt muiden huispausotteluiden aikana, sinun on aloitettava taso alusta.

Asetukset

Tee muutoksia haluamiisi asetuksiin.

- Pääset asetusruutuun pelin aikana painamalla **ESC-näppäintä** ja napsauttamalla sitten tilannekortti-valikossa kohtaa ASETUKSET hiiren **vasemmalla painikkeella**.
- Pääset asetusruutuun päävalikosta napsauttamalla kohtaa ASETUKSET hiiren **vasemmalla painikkeella**.

Näyttö

RESOLUUTIO – Napsauta tätä, kun haluat säätää kuvaruudun resoluution joksikin ennalta säädetyistä vaihtoehdoista.

Huom: Peli valitsee resoluution automaattisesti sen mukaan, millainen 3D-kortti ja ajuri tietokoneeseen on asennettu.

VÄRISYVYYS – Valitse 16- ja 32-bittisen väritilan väliltä.

TEKSTUURIEN TARKKUUS – Valitse joko KORKEA, KESKITASOINEN tai MATALA.

KOHTEIDEN TARKKUUS – Valitse joko ERITTÄIN KORKEA, KORKEA, KESKITASOINEN, MATALA tai ERITTÄIN MATALA.

KIRKKAUS – Napsauta palkkia hiiren **vasemmalla painikkeella** säätääksesi ruudun kirkkauden.



Huom: Tietokoneesi teknisistä ominaisuuksista riippuen pelin kuvat saattavat nykiä, jos olet säätänyt yksityiskohtien tason liian korkealle. Tietokoneesi valitsee automaattisesti optimaaliset asetukset asennuksen yhteydessä, mutta asetuksia muuttamalla voit parantaa pelin sujuvuutta.

Äänet

MUSIIKIN VOIMAKKUUS – Napsauta hiiren **vasemmalla painikkeella** palkkia säätääksesi pelin musiikin tason.

ÄÄNIEN VOIMAKKUUS - Napsauta hiiren **vasemmalla painikkeella** palkkia säätääksesi pelin äänitehosteiden äänenvoimakkuuden tasoa.

Ohjausasetukset/lentokomennot

Voit itse määrittää kaikki Harry Potter ja viisasten kivi –pelin ohjauskomennot. Kun haluat muuttaa ohjauskomentoa, valitse toimintoa koskeva tekstiruutu napsauttamalla sitä hiiren **vasemmalla painikkeella** ja paina sitten haluamaasi uutta näppäintä. Uudet ohjauskomennot on nyt asetettu.



Huom: Tietokone muistaa kaksi näppäimen painallusta kullekin toiminnolle, joten paina näppäintä uudelleen, jos haluat säätää ohjauskomennon vain yhdelle näppäimelle.

HIIREN NOPEUS –Napsauta liukusäädintä ja liikuta sitä. Mitä kauemmaksi oikealle vedät liukusäätimen, sitä nopeammin hiiri reagoi käskyihisi.

KÄÄNTEINEN LUUDAN OHJAUS – Jos olet merkinnyt ruudun, ohjaus YLÖS ja ALAS muuttuvat käänteisiksi toivomuksesi mukaan.

AUTOMAATTIHYPPY – Jos olet merkinnyt ruudun, Harry hyppää automaattisesti, kun eteen tulee kuilu.

Tallentaminen ja lataaminen

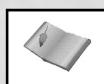
Harry Potter ja viisasten kivi –pelissä on mahdollista tallentaa tietoa tietokoneen kiintolevylle.

Tallennetun pelin lataaminen:

1. Napsauta hiiren **vasemmalla painikkeella** kohtaa ALOITA PELI päävalikossa. Valitse peli –ruutu ilmestyy.

   Napsauta haluamaasi tallennettua peliä (jokaisessa kohdassa, jossa on tallennettu peli, lukee LATAA PELI). Napsauta ruudun alareunassa olevaa kohtaa LATAA PELI uudelleen ja peli alkaa.

- Jos haluat korvata tallennetun pelin uudella pelillä samassa kohdassa, **napsauta** LATAA PELI. Napsauta sitten ruudun alareunassa olevaa kohtaa KORVAA PELI.
- Voit palata päävalikkoon milloin tahansa painamalla **ESC-näppäintä**.



Pelin tallentaminen:

Etsi pelin tallennuskirja (niitä esiintyy tiheään Tylypahkassa) ja kävele sitä päin. Peli tallentuu automaattisesti.

Vihje: Pidä silmäsi auki ja tallenna peli aina, kun mahdollista. Siten edistymisesi on tallessa vastaisen varalle.

HAHMOJEN KUVAUKSET

Ron Weasley

Ron Weasley on järjestyksessä kuudes Weasleyn suvun jäsen, joka käy Tylypahkan koulua. Hän tapaa Harryn Tylypahkan pikajunassa ja heistä tulee heti ystävät. Vaikka Ronin suku on melko köyhä, hänen sydämensä on kultaa. Ron on uskollinen ystävä, jonka apuun Harry voi aina luottaa tukalissa tilanteissa.

Hermione Granger™

Hermione Granger on Harryn luokan priimus Tylypahkassa. Koska Hermione haluaa aina tietää oikean vastauksen oppitunnilla, hän opiskelee ahkerasti ja on aina hyvin valmistautunut. Hermione on erittäin urhea, eikä koskaan peräänny haasteesta. Hänen urheutensa ja älynsä ovat usein pelastaneet Harryn pulasta.

Rubeus Hagrid™

Rubeus Hagrid on Tylypahkan avainten ja pihamaiden vartija. Hän on oikea jättiläinen, mutta luonteeltaan lempeä. Hän on kiinnostunut kaikista taikaotuksista ja hänestä tulee yksi Harryn tosiystävistä. Tylypahkan pihamaiden vartijana Hagrid tietää paljon koulusta ja sen historiasta.

Albus Dumbledore

Albus Dumbledore on Tylypahkan noitien ja velhojen koulun korkea-arvoinen rehtori. Monet pitävät häntä kaikkien aikojen parhaana velhona, ja Dumbledore hallitsee Tylypahkaa viisaudella, kärsivällisyydellä, oikeudenmukaisuudella ja mahtavilla taikavoimilla. Albus Dumbledore on Harrylle tärkeä suojelija ja oppi-isä.

Professori Orave

Turbaanipäinen professori Orave on Tylypahkan uusi pimeyden voimilta suojautumisen opettaja. Hän opettaa oppilailleen, kuinka suojautua pahan voimilta. Vaikka Hagrid epäilee, ettei Orave ole kyllin kyvykäs opettaja, Oraven vaikutusvoima Tylypahkassa on suurempi kuin monet tajuavat.

Professori Severus Kalkaros

Professori Severus Kalkaros on taikajuomien opettaja. Hän on myös Luihuisten tuvanjohtaja, ja hänet tavataan usein kulkemasta oudoissa paikoissa Tylypahkassa. Professori Kalkaros ei ole kovinkaan ystävällinen Harrylle ja vaikuttaa siltä, että hän näkee suurta vaivaa löytääkseen syitä vähentää Rohkelikolta pisteitä, varsinkin jos pisteet vähennetään Harryn takia.

Draco Malfoy

Draco Malfoy on Harryn arkkivihollinen Tylypahkassa. Dracon luihuistoverit Crabbe ja Goyle auttavat häntä innokkaasti kiusaamaan Harrya ja viemään hohdon hänen seikkailuistaan. Malfoyn kateus ei tunne rajoja, eikä hän voi sietää Harryn menestystä. Hän tekee mitä tahansa voittaakseen tupapokaalin Luihuiselle.

LOPPUTEKSTIT

Warner Bros. Interactive Entertainment

Tuotantoryhmä: Brett Skogen, Louise McTighe

Markkinointi: Jim Molinaro, Susan Montague, Jason Ades

WBIE:n erikoiskiitokset: Michael Harkavy, Philippe Erwin, Scott Johnson, Heidi Behrendt, Sandy Yi, Catherine Trillo, Lisa St. Amand, Julie McNally Cahill, Lisa Singer

Know Wonder/Amaze

Tuotannonjohtajat: Dan Elenbaas, David Mann

Tuotantoryhmä: Elizabeth Smith, Phil Trumbo, Frank Peterson, Aspen Price

Ohjelmointi: Glen Kirk, Chris Phillips, David Lawson, Fraser Thompson, Paul Furio, Peter Kolarov

Taide: Christopher Vuchetich, Sharon Plotkin, Kerwin Burton, Nathan Hocken, Laura Smith, Tiffany Vongerichten, Bill Sears, Eric Gingrich, Lorian Kiesel, David Stevenson, Forrest Keyes, Jason Zayas, Jason Newkirk, Jeff Willis, Bill Meyer, Keith Himebaugh, Les Betterley, Lynne Startup, Mike Ingrassia, Mike Prittie, Todd Lovering, Tony Ravo

Suunnittelu: Benjamin Golus, Chad Verrall, Jordan Thomas

Musiikin sävellys ja esitys: Jeremy Soule

Äänisuunnittelu: Mark Yeend, Drew Cady

Laadunvalvonta: Jack Brummet, Cheryl Penick, Jason Bay, Anil Joshi, Elizabeth Cummings, Brian Kirkness

Erikoiskiitokset: Steve Ettinger, Kris Summers, JC Connors, Laurie Bauman, Mike Dean, Stephanie Hertager, Susan DeMerit, Aaron Rice, Kevin Burdick, Curtis Asplund

Electronic Arts – Suunnittelu

Tuotantoryhmä: Mike Cooper, Tony Casson, Wayne Frost, Chris Gray, Simon Harris, Owen O'Brien, Rob O'Farrell, Colin Robinson

Taideryhmä: Adrian Croft, Ross Dearsley, Lennie Graves, Rachael Huntington, John Miles

Suunnitteluryhmä: Robert Berger

Ohjelmointiryhmä: Paul Bostock, Ben Deane, Jonathan Perrins, Scott Peter

Käsikirjoituksen ja dialogin editointi: Guy Miller, Simon Phipps

Ääniryhmä: Adele Kellett, Nick Laviers, Bill Lusty, Dominic Smart

Musiikin sävellys ja esitys: Jeremy Soule

Laaduntarkkailuosasto: Matt Bennett, Stuart Benson, Daniel Boothman, Martin Bradley, Oliver Byrne, Stephen Collyer, Chris Eades, Anuj Gaur, Ed Howells, Nick Long, Phil Maskell, Chris McBride, James Melling, Rupert Moss, Matt Price, Sam Roberts, Mike Sait, Pete Samuels, Giles Sleeman, Barrie Tingle, Melvin Veerasamay, Darren Wall, Paul Watson, Ricky Watts, Elliot Withers

Tekninen laaduntarkkailu: Wayne Boyce, Joe Grant, Donna Hicks, Marcus Purvis

Studiomarkkinointi Euroopassa: Murray Pannell, Roy Meredith, Sara Hobson

Lokalisoinnin projektijohtajat: Carole Celle (Eurooppa), Tomomi Arakawa and Fuzuki Ninomiya (Japani).

Ohjekirjat: James Lenoël, Greg Roensch

Projektijohtaja Euroopassa: Martina Gadringer

Talousjohtaja: Candice Westman

Tuotantosuunnittelija: Daniel MonahanJane Luckraft

Pakkauksen projektijohto: Vyn Arnold

Ohjekirjojen taitto ja koordinointi: Colin Dodson, Abdul Oshodi, Joanna Taylor

Web-lokalisointi ja koordinointi: Ai-Lich Nguyen

Ääni: Gregg Chillin, David Coker, Allan Corduner, Chris Crosby, Gary Fairhall, Eve Karpf, David de Keyser, Jonathan Kydd, Victoria Robinson, Joe Sowerbutts, Harry Robinson, Emily Robinson

PR: Anna Marie Stein (maailmanlaajuisesti)

Materiaalin koordinointi: Piers Dodd

Studio Ops: Phil Jones, Anne Miller

CQC Euroopassa: James Arup, Åsa Carlsson, Andrew Chung, James Bolton, Paul Davies, Jean-Yves Duret, James Featherstone, David Fielding, Tony Hopkins, Andrea Iori, Ben Jackson, Justin Keeble, Jamie Keen, Gary Napper, James Norton, Tuire Ollila, Ashley Powell, Paul Richards, Andres Segarra-Valero, Steffen Thejll-Moller, Rupert Whicker

Erikoiskiitokset: Bruce McMillan, Chuck Clanton, David Byrne, Joe Lawrence, Lisa Stokes, Lisa Watt, David Heyman, Christopher Little, Danny Bilson, Paul DeMeo and J.K. Rowling

Tiedote

ELECTRONIC ARTS PIDÄTTÄÄ ITSELLEEN OIKEUDEN PARANTAA MILLOIN TAHANSA TÄSSÄ KÄSIKIRJASSA KUVATTUA TUOTETTA ILMAN ERILLISTÄ ENNAKKOILMOITUSTA.

ELECTRONIC ARTS EI ANNA MITÄÄN SUORIA TAI EPÄSUORIA TAKUITA, EHTOJA TAI ESITYKSIÄ, MITÄ TULEE TÄHÄN KÄSIKIRJAAN, SEN LAATUUN, MYYTÄVYYTEEN TAI SOPIVUUTEEN JOHONKIN MÄÄRÄTTYYN TARKOITUKSEEN. TÄMÄ KÄSIKIRJA SEURAA TUOTETTA ”SIINÄ KUNNOSSA KUIN SE ON”. ELECTRONIC ARTS ANTAA TARKOIN MÄÄRÄTYT, RAJOITETUT TAKUUT MITÄ TULEE ITSE OHJELMISTOON JA SEN SISÄLTÄVÄÄN VÄLINEESEEN. ELECTRONIC ARTS EI OLE MISSÄÄN TAPAUKSESSA VASTUULLINEN MISTÄÄN EPÄSUORASTA TAI VÄLILLISESTÄ VAHINGOSTA.

NÄMÄ EHDOT JA RAJOITUKSET EIVÄT VAIKUTA OSTAJAN LAISSA SÄÄDETTYIHIN OIKEUKSIIN EIVÄTKÄ VAHINGOITA NIITÄ MISSÄÄN MUUSSA SELLAISESSA TAPAUKSESSA KUIN SIINÄ, JOSSA OSTAJA HANKKII TAVARAN MUUNA KUIN KAUPPATAVARANA.

Rajoitettu takuu

Electronic Arts takaa tämän tietokoneohjelmiston alkuperäiselle ostajalle, että se taltioimisväline, johon tietokoneohjelmistot on taltioitu, on virheetön materiaalin ja työn suhteen 12 kuukautta ostopäivästä lukien. Viallinen tuote vaihdetaan uuteen tämän ajanjakson aikana, mikäli alkuperäinen tuote palautetaan Electronic Artsille tämän asiakirjan takakannessa olevaan osoitteeseen mukanaan päivämäärällä varustettu ostotodiste, vian kuvaus, viallinen taltioimisväline ja asiakkaan oma osoite.

Tämä takuu annetaan kuluttajan laillisten oikeuksien lisäksi, eikä se vaikuta niihin millään tavalla.

Takuuta ei sovelleta itse tietokoneohjelmistoihin, jotka myydään ”siinä kunnossa kuin ne ovat”. Takuu ei myöskään ulotu taltioimisvälineeseen, jota on käytetty väärin tai joka on vahingoittunut tai kulunut liiallisesta käytöstä.

Takuuajan jälkeiset palautukset

Electronic Arts vaihtaa käyttäjän vahingoittaman ohjelmiston sen saatavuudesta riippuen, jos alkuperäisohjelmisto palautetaan ja sama lähetys varustetaan 7.5 punnan (£ 7.50) Electronic Arts Ltd:lle maksettavaksi osoitetulla Eurosekillä tai postiosoituksella.

Liittäkää lähetykseen täydellinen selvitys viasta, oma nimenne ja osoitteenne sekä, jos mahdollista, puhelinnumero, josta teidät saa kiinni päiväsaikaan.

Electronic Arts Customer Warranty, 2000 Hillswood drive, Chertsey, Surrey, KT16 0EU, England.




HOGWARTS
DRACO DORMIENS NUNQUAM TITILLANDUS